

LOAD'N'RUN

RIVISTA DI PROGRAMMI SU CASSETTA PER IL TUO SPECTRUM

10
PROGRAMMI

MOON TIC-TAC ELI N.Y.

INSECTS 007 CAR

CHIAVI CHP.2K1 ARROW

UNIT 5 SLOT

CON LE POKE



Elettronica 2000

MISTER KIT

ELETRONICA APPLICATA, SCIENZA E TECNICA

SOUND
LIGHT
MANIA

L'ESCA A TRANSISTOR

HI-FI CAR BOOSTER

LA CHIAVE DIGITALE

RIVELATORE SSB

MINI BF MIXER

MODEM HACKER NEWS

OGNI
MESE
IN
EDICOLA!





LOAD 'N' RUN

RIVISTA SU CASSETTA DI PROGRAMMI PER COMPUTER

SOMMARIO

N. 62 - LUG/AGO 1989

Direttore
Mario Magrone

Redattore Capo
Sira Rocchi

Direzione Tecnica
Nadia Marini

Stampa
Garzanti Editore S.p.A.
Cernusco S/N (MI)

Distribuzione
SO.DI.P. Angelo Patuzzi spa

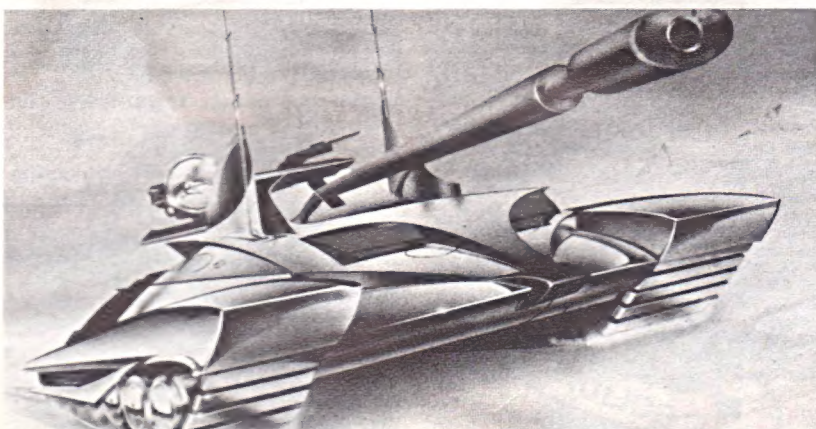
Amministrazione, Redazione, Pubblicità: Arcadia s.r.l., C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano. Una copia lire 9.000, arretrato lire 10.000. Fotocomposizione: Compostudio Est. Selezione colori e fotolito: Eurofotolit. Stampa: Garzanti Editore S.p.A. Milano. Distribuzione: SO.DI.P. Angelo Patuzzi spa, Via Zuretti 25, Milano. Load 'N' Run è un periodico mensile registrato presso il Tribunale di Milano al numero 580 in data 24 dic. 83. Resp. Mario Magrone. Spedizione in abbonamento postale Gr. III/70. Pubblicità inferiore al 70%. Tutti i diritti sono riservati per tutti i paesi. Manoscritti, disegni, fotografie e programmi inviati non si restituiscono anche se non pubblicati. Rights reserved everywhere.

■ TIC-TAC

■ MOON

■ INSECTS

■ 007 CAR



■ ELI N.Y.

■ CHIAVI

■ SLOT

■ CHP.2K1

■ ARROW

■ UNIT T5

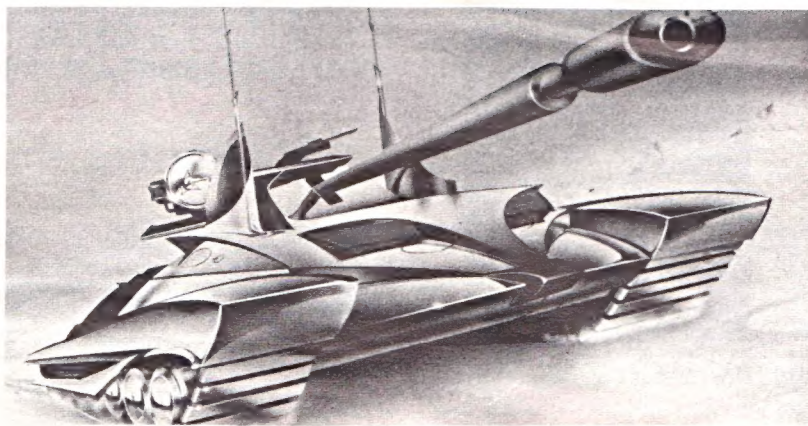
Per caricare i programmi riavvolgete il nastro e date LOAD" ", per uscire dai giochi togliete l'alimentazione e digitate nuovamente LOAD" ". Le cassette utilizzate per registrare i programmi sono tutte di ottima qualità: assicuriamo comunque (rivolgetevi direttamente alla redazione *esclusivamente scrivendo*) la sostituzione di eventuali cassette difettose. Lo ZX Spectrum è un computer prodotto dalla Sinclair Research Ltd. (UK). È distribuito in Italia dalla GBC Italiana SpA.



MOON

Corre l'anno 3045 e l'Ente Ricerche Spaziali ti ha affidato un compito alquanto complicato, quello di salvare la Terra da un'imminente invasione aliena organizzata nientemeno che sulla Luna. Questa volta non si tratta del solito conflitto sanguinoso: ti occorrerà, per affrontare questa missione, oltre che una buona dose di coraggio anche un'ottima memoria visiva.

Atterrato che sarai sulla Luna dovrai cercare, esplorando la superficie del pianeta, una talpa, che ti servirà



quando dovrai avventurarti nel sottosuolo alla ricerca di un monolite che potrebbe risultare fondamentale per il salvataggio della Terra.

La cattura della talpa è indispensabile per la riuscita della missione, poiché solo un abile scavatore come lei ti permetterà di attraversare anche i muri più impenetrabili.

I tasti da utilizzare sono:
Cambio astronauta/talpa: prima fila tastiera
pausa: enter
sinistra/destra: alternato ultima fila

tastiera
alto: seconda fila tastiera
basso: terza fila tastiera

Oppure usa il joystick, scegliendo fra Sinclair, Kempston o AGF.

Attenzione a non fare salti troppo acrobatici, se non vuoi rischiare di rallentare il tuo battito cardiaco tanto da subire un collasso che ti porterebbe a morte sicura.

Infine, utilizza la talpa per distruggere gli alieni che incontrerai sul tuo cammino e... buona fortuna, ne avrai proprio bisogno!



007 CAR

Se sei uno sfigatato ammiratore di James Bond ma soprattutto delle sue auto impossibili, super attrezzate con le diavolerie più incredibili, ecco il gioco che fa per te.

Ti trovi alla guida di un veicolo speciale, concepito per venirti in aiuto e risolvere uno dei classici intrighi internazionali in cui s'incontrano spie, agenti dei servizi segreti, e personaggi oscuri. A bordo del tuo bolide devi raggiungere la sede dell'intelligence sovietico, eludendo tutti i sistemi di difesa adottati dai nemici.

Naturalmente il tuo governo ha provveduto a munirti di quanto possibile per aiutarti ad affrontare la missione, e ti ha messo a disposizione alcuni camion particolari che durante il



tragitto ti riforniranno delle attrezzature necessarie per proseguire con una certa facilità lungo il percorso.

Macchie d'olio, gas annebbianti e missili non saranno però sufficienti a distruggere tutte le auto nemiche che tenteranno di eliminarti con ogni mezzo.

Come se non bastasse, poi, la strada da percorrere non è delle più agevoli di per sé; così, ti capiterà per esempio di essere costretto a trasformare all'improvviso la tua auto in un motoscafo da lanciare sul fiume, ovviamente infestato di barche nemiche che non aspettano altro che di farti saltare in aria.

I tasti sono completamente ridefinibili. Puoi usare anche il joystick Kempston, Sinclair e AGF.



CHP.ZK1

È vero, la tua massima aspirazione non è mai stata quella di finire schiacciato tra le mura di protezione di una base segreta; ma prima di intraprendere questo viaggio senza ritorno non potevi saperlo!

Tutto è dipeso dal tuo dannato, sviscerato amore per qualunque cosa avesse due eliche, passione che ti ha spinto ad iscriverti all'associazione piloti volontari di elicotteri. Così, nel giro di pochi mesi ti sei ritrovato a doverti infiltrare in una base nemica per salvare gli ostaggi che vi si trovano.

La cosa in sé non sarebbe neppure difficilissima, se non fosse che il nemico, che conosce il tuo lato debole, ha pensato bene di spingerti a far sfoggio delle doti di pilota tanto vantate. Le

barricate sono state costruite in modo che, se anche le distruggi, non resteranno così troppo a lungo, ed i sistemi di sorveglianza della base non mancano di complicati meccanismi di autodifesa che non ti faciliteranno certo la vita.

Il tuo elicottero però è fornito di un lanciamissili molto potente che ti permetterà di superare tutte le difese nemiche.

I tasti sono:

Z = sinistra
X = destra
Da Q a T = alto
Da A a G = basso
C = fuoco



UNIT T5

Un certo mister Clove ha creato un motoveicolo l'unità fondamentale del quale, T5, ha da essere ritrovata.

Tu vesti i panni di un operaio che presta la sua opera nella fabbrica di mister Clove, e devi anche svolgere alcune mansioni e portare a termine certi lavoretti per migliorare la produzione dell'azienda. Ogni stanza nella quale ti troverai è adibita ad una particolare lavorazione, e dovrai svolgere quest'ultima seguendo i ritmi ed i criteri della catena di montaggio.

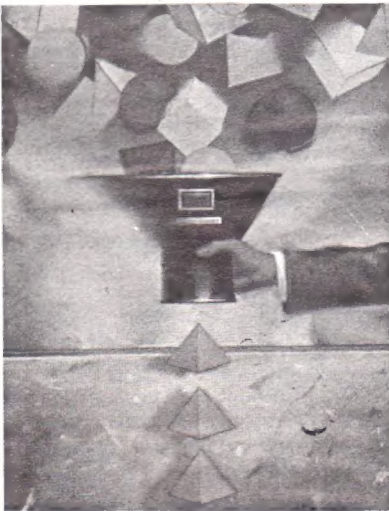
Trova, quindi, l'ordine esatto in cui i lavori debbono essere compiuti, cer-



cando ovviamente nel contempo di completarli il più velocemente possibile, visto che il tuo compito primario è quello, non dimenticarlo, di riassemble l'unità T5.

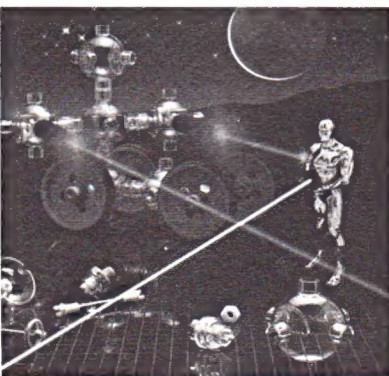
I tasti per giocare sono:

Q = sinistra
W = destra
X = salta
Enter = musica sì/no
A = pausa
A+Print = copy video



CHIAVI

Il suono di un pesante battente echeggia per tutta la grande casa. Viene ad aprirti un uomo anziano, al quale ti rivolgi gentilmente in cerca di un lavoro. Egli si stupisce che tu sia riuscito ad entrare nella sua proprietà e ad arrivare fino alla porta, perché quella che sembra una casa qualunque è, in realtà, una base segreta, disseminata di trappole antiuomo, ed il vec-



chio uno scienziato che protegge insieme alla sua equipe, a costo della morte, i suoi segreti.

Mentre lo scienziato ti spiega tutto questo, si porta le mani al petto, si toglie gli occhiali e, in preda ad un attacco di cuore, ti supplica con voce rotta di dargli le sue pillole: "Prendile in fretta. Sono nella cassaforte. Aprila con le sedici chiavi e posiziona la combinazione su 9, 9...". Quindi l'uomo si accascia a terra, privo di sensi. Tu, naturalmente, devi riuscire a trovare tutte le chiavi, ad aprire la cassaforte, ed a prendere le preziose pillole.

Usa i tasti ridefinibili oppure il joystick (Kempston), o i cursori. Per passare le porte premi fuoco; per togliere la musica, M; per la pausa, P; per salvare, S; per caricare il blocco salvato, L. Premendo i bottoni che vedi sullo schermo di gioco alcune trappole verranno spostate.

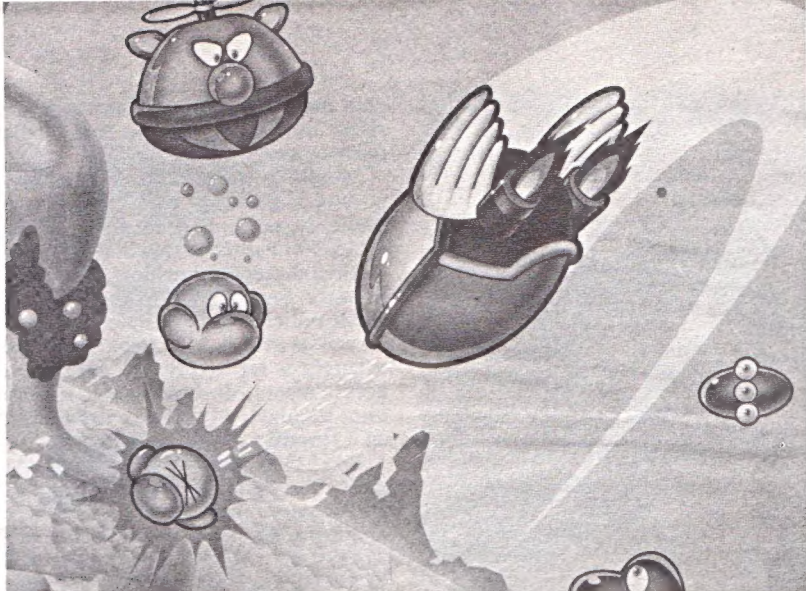


TIC-TAC

Questo stupendo arcade ti riporta al Medio Evo, popolato di filtri magici e pozioni fatali.

Impersoni un cavaliere che, capitato in un castello incantato, non riesce a trovare più l'uscita.

Tutto qui? In realtà, oltre che essere un enorme labirinto, il castello ospita le creature più strane di questo mondo le quali, abituate alla tranquillità, so-



no piuttosto ostili nei confronti della tua presenza inattesa.

Il caso vuole però che, in giro per le stanze, vi siano armi e viveri lasciati da cavalieri erranti che hanno perso la vita cercando l'uscita.

Poiché non vuoi certo fare la loro stessa fine dovrai, usando le varie opzioni (come raccogliere ed esaminare oggetti) cercare di fare buon uso di tutto ciò che trovi e recarti all'uscita il più rapidamente possibile. Ogni minuto è prezioso, e lo è anche la tua pelle!

I tasti sono completamente ridefinibili; unitamente ad essi, puoi usare il joystick Kempston, i cursori o il Sinclair.

Attento, esistono diversi piani nel castello, quindi è consigliabile disegnarsi una mappa dei luoghi visitati.



INSECTS

L'ente ricerche spaziali aveva individuato circa due anni or sono (2467) forme di vita extraterrestri



molto simili ai nostri insetti.

Alla ricerca di nuove esperienze, sei partito per conoscere queste creature ma, una volta giunto nel loro territorio, esse non hanno esitato ad attaccarti con ogni mezzo.

Caratteristica peculiare di questi



esseri è la rapidità dei loro movimenti e la velocità con cui colpiscono la tua navicella con i loro laser. Purtroppo la tua astronave è dotata di un lanciamissili di vecchia serie, che può sparare solo due colpi consecutivi, lasciandoti per un certo lasso di tempo allo scoperto.

L'unico punto debole degli insetti è riscontrabile quando sono fermi in formazione in attesa di sferrare un attacco individuale: ricordatene!

Oltre ai joystick Kempston e Sinclair puoi usare i seguenti tasti:

- S = inizia la partita
- A = termina la partita
- 6 = sinistra
- 7 = destra
- 0 oppure SPACE = fuoco



ARROW

Dovendo affrontare da solo lo sceriffo della cittadina di Gittingam, hai preventivamente nascosto delle frecce in certi luoghi segreti della foresta, in modo da avere qualche arma per sconfiggere il nemico. In giro per la foresta, in questo periodo dell'anno, ci sono molte streghe, quindi procura, nel caso le incontrassi, di pagare loro un tributo. Fortunatamente ci sono molti tipi di pianticelle che le streghe prediligono e delle quali si accontentano sempre. Nella selva vive anche un eremita che, anche se ti trovassi in punto di morte, è in grado di curarti. Fai attenzione però, il sant'uomo non vuole che ci siano armi vicino casa sua!

La spada ed il tuo fedele arco sono in possesso del bravo Lent, insieme a tre frecce incantate che ti assicureranno l'anomimo durante la gara di tiro con l'arco.

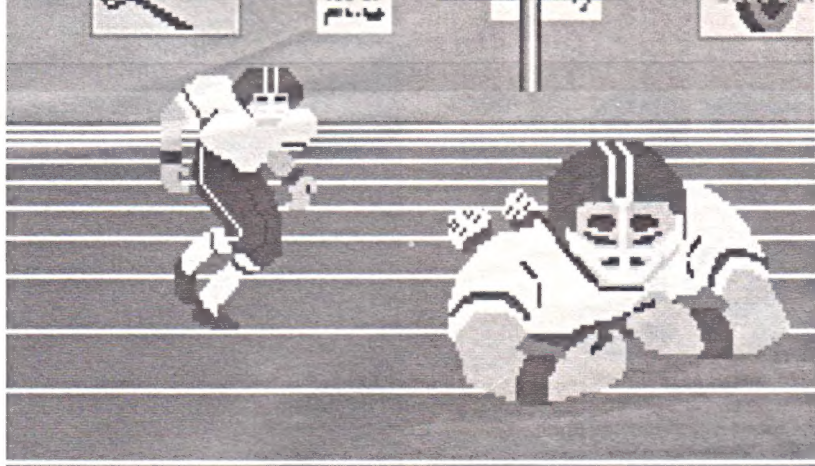
Occorre dare 3 sacchi d'oro per ogni arma, in modo che il denaro possa essere ridistribuito alla povera gente, depredata di ogni suo avere dallo sceriffo.

I tasti sono ridefinibili. Puoi usare il joystick Kempston, il Sinclair o il joystick a cursore (AFG).



SLOT

Accade molto raramente in Italia di potersi imbattere in una slot machine, così eccone qui una completa di tutte le caratteristiche che hanno reso queste macchinette così amate ed



odiate nello stesso tempo.

Ad ogni giocata paghi l'importo per avviare lo slot e, se ottieni una combinazione, puoi scegliere di ritirare o di scommettere nuovamente la tua vincita. È anche prevista un'opzione che può essere giocata se ottieni tutti i frutti nell'ordine richiesto, opzione che ti aggiudica fino a 200 dollari se indovini se la prossima gettata di dadi sarà superiore, uguale o inferiore alla precedente.

Se invece scegli di giocare la vincita, dovrai fermare la roulette sul frutto illuminato in quel momento.

Infine, ricorda che puoi scegliere di giocare normalmente oppure facendo saltare il banco ad una cifra di denaro sempre superiore.

I tasti da usare per le varie opzioni sono:

INIZIO = "S"

BLOCCO = "1"- "4" (HOLD)

INCASSARE = "C" (COLLECT)

GIOCARE SOMMA = "G" (GAME)

DADO + ALTO = "H"

DADO + BASSO = "L"

DADO UGUALE = "S"

PRENDERE SOMMA = "T"



ELI NY

L'elicottero super moderno che ti è stato affidato è attrezzato in modo che tu possa affrontare ogni pericolo nel corso della tua missione nella città di New York, missione il cui sco-

po è coperto dal segreto militare, e essa non è neppure completamente nota a te, che la devi portare a termine.

L'unica informazione in tuo posses-



so è che in città sono nascosti dei nemici libici che devi assolutamente eliminare per la salvezza degli U.S.A.

I tasti sono definibili prima di giocare e ti permettono di muoverti sullo schermo tridimensionale tra le vie della città, sia verticalmente che orizzontalmente.

Naturalmente devi fare attenzione a spostarti con cautela, poiché un'eventuale collisione con i grattacieli provocherebbe la caduta dell'elicottero.

Le condizioni meccaniche del velivolo sono controllabili tenendo d'occhio il numero di scheggiature sul vetro frontale dell'elicottero; le scheggiature pregiudicano, quando troppo numerose, una fine felice della missione ed annunciano la morte del pilota.



italiano inglese
inglese italiano

italian - english
english - italian

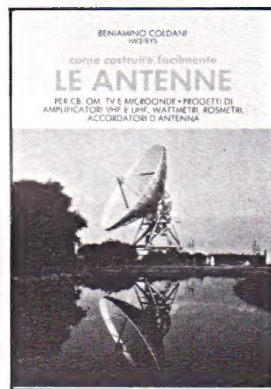
R. Musu-Boy

A. Vallardi

Dizionario

Italiano-inglese ed inglese-italiano, ecco il tascabile utile in tutte le occasioni per cercare i termini più diffusi delle due lingue.
Lire 6.000

PER LA TUA BIBLIOTECA TECNICA



Le Antenne

Dedicato agli appassionati dell'alta frequenza: come costruire i vari tipi di antenna, a casa propria.
Lire 9.000

Puoi richiedere i libri esclusivamente inviando vaglia postale ordinario sul quale scriverai, nello spazio apposito, quale libro desideri ed il tuo nome ed indirizzo. Invia il vaglia ad Arcadia, C.so Vitt. Emanuele 15, 20122 Milano.

HINTS & TIPS

Consigli, strategie, trucchi e mappe per superare tutti gli ostacoli dei tuoi giochi preferiti. A cura della Redazione.



PYRACURSE

Per ottenere energia infinita digitate:
10 CLEAR 24799:LOAD""CODE 23296
20 POKE 23325,201:RANDOMIZE USR
23299
30 POKE 33450,201:RANDOMIZE USR
29600

DARK SIDE

Per ottenere tempo infinito digitate:
POKE 47621,167

DRILLER

Per ottenere tempo infinito digitate:
POKE 47882,195

PLEXAR

Per ottenere vite infinite digitate:
10 LOAD""CODE:POKE 37331,91
20 FOR F=23432 TO 23438
30 READ A:POKE F,A:NEXT F
40 RANDOMIZE USR 37263
50 DATA 175,50,138,186,195
60 DATA 136,144

FIREFLY

Per ottenere tempo infinito digitate:
POKE 45889,24

JET BIKE SIMULATOR

Se volete classificarVi sempre digitate:
POKE 27156,201

MOTORBIKE MADNESS

Per ottenere vite infinite digitate:
POKE 33551,195

MASTERS OF THE UNIVERSE

Digitate:
POKE 42173,0
per ottenere energia infinita;
POKE 51406,0
per ottenere vite infinite.

ROADBLASTERS

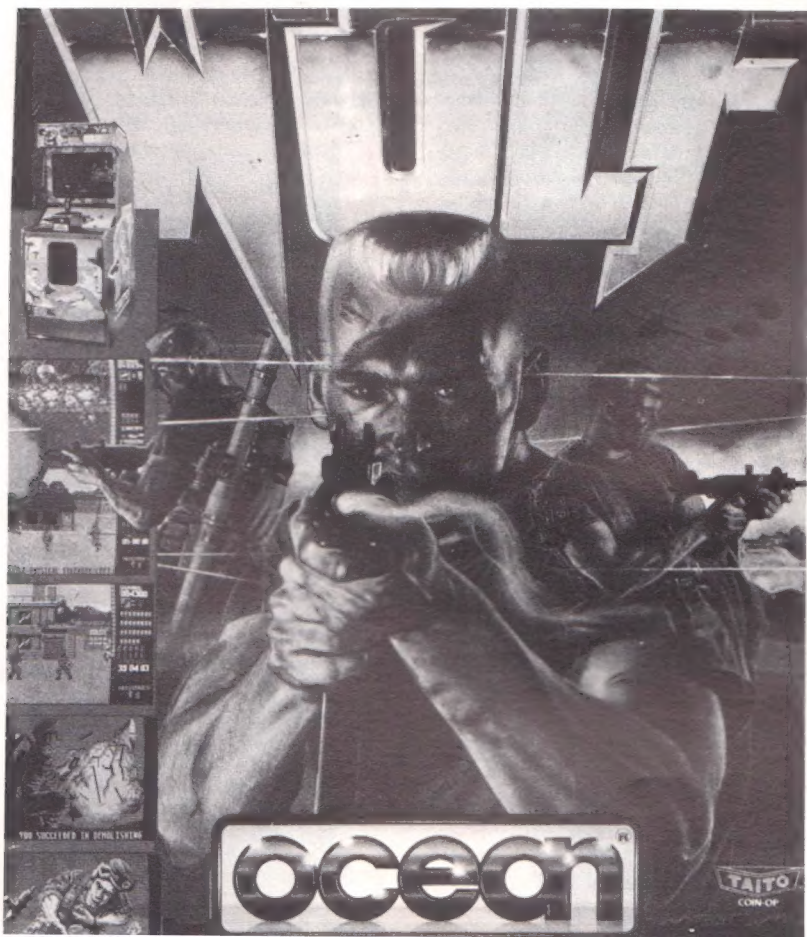
Per ottenere vite infinite digitate:
POKE 48634,60

VIRUS

Per ottenere vite infinite digitate:
POKE 44912,0

ATV SIMULATOR

Digitate:
POKE 60250,0
per ottenere carburante infinito;
POKE 57318,201
per ottenere tempo infinito.



BUBBLER

Digitate:
POKE 57514,12
per ottenere vite infinite;
POKE 52533,0
per ottenere tempo infinito.

```
60 DATA 54,246,35,54,201,205
70 DATA 0,128,33,31,91,34,105
80 DATA 255,195,44,255,175
90 DATA 50,117,221,195,0,222
100 PRINT "ERRORE NEI DATA":
STOP
```

ATHENA

Digitate:
POKE 51212,0
per ottenere vite infinite;
POKE 55268,61
per ottenere tempo infinito.

DEFLEKTOR

Per ottenere vite infinite digitate:
POKE 34473,0

KINEKIT

Per ottenere vite infinite digitate:
POKE 61998,0

SOLOMON'S KEY

Per ottenere vite infinite digitate:
POKE 49344,0

OBLIVION

Per avanzare di un livello basta premere
simultaneamente i tasti 1 2 Z X C V.

MODES OF YESOD

```
Per ottenere vite infinite digitate:
10 LET S=30000:LET N=21:G0
SUB 20:RANDOMIZE USR 30000
15 LET S=63218:LET N=7:G0
SUB 20:RANDOMIZE USR 63201
20 FOR X=S TO S+N-1:READ Y:
POKE X,Y:NEXT X:RETURN
30 DATA 17,17,0,175,205,60,
117,17,250,2,62,255,221,33
40 DATA 188,244,55,205,86,5,
201,175,50,149,127,195,0,226
```

BAZOOKA BILL

```
Per ottenere vite infinite digitate:
10 REM BAZOOKA BILL BY C.A.S.
20 CLEAR VAL "24063":LOAD""
SCREENS:LOAD""CODE
30 POKE VAL "41931",NOT PI:
RANDOMIZE USR VAL "32788"
```

PUD PUD

Per ottenere vite infinite
digitate:
POKE 49287,0

HADES NEBULA

Per ottenere vite infinite digitate:
POKE 61998,0



RAMPAGE

```
Digitate:
10 CLEAR 32767:LET T=0:LOAD
""CODE 65088
20 FOR N=23296 TO 23333:READ A:
POKE N,A:LET T=T+A: NEXT N
30 IF T=4056 THEN RANDOMIZE
USR 23296
40 DATA 33,64,254,17,0,128,1
50 DATA 20,0,237,176,33,19,128
```

THUNDERCEPTOR

Per ottenere vite infinite digitate:
POKE 54487,201

THUNDERBIRDS

Per ottenere vite infinite digitate:
POKE 62134,0

SIDEWIZE

Se volete diventare invincibili digitate:
POKE 52637,9

OUT RUN

Per ottenere tempo infinito digitate:
POKE 40623,0

LOAD'N'RUN

**SE QUESTO
FASCICOLO
TI È PIACIUTO
SCRIVICELO**

...ma anche se non ti è piaciuto, naturalmente. Ci interessa molto il tuo parere perché può aiutarci a darti proprio quello che vuoi. Rispondi per cortesia a queste domande. Grazie.

Quanti anni hai?

Se studi, che studi fai?

Se lavori, che lavoro fai?

Se hai un computer, qual è?

Ti è piaciuto questo fascicolo? sì no

Cosa ti è piaciuto di più?

.....

.....

Hai dei suggerimenti? Quali?

.....

.....

NOME E COGNOME

INDIRIZZO

TEL.

CITTA'

C.A.P.

PROV.

Completa con il tuo indirizzo solo se vuoi
e spedisce questo tagliando o una fotocopia a Load'n'Run,
Arcadia c.so Vitt. Emanuele 15, 20122 Milano.

**PC
SOFTWARE
PUBBLICO
DOMINIO**

**NUOVISSIMO
CATALOGO
SU DISCO**

Centinaia di programmi: utility,
linguaggi, giochi, grafica, musica
e tante altre applicazioni.
Il meglio del software PC
di pubblico dominio.
Prezzi di assoluta onestà.

PC User
Computer
Magazine

Chiedi subito il Catalogo titoli
su disco inviando Vaglia Postale
di L. 8.000 a:
PC USER
C.so Vittorio Emanuele 15,
20122 Milano.

PER COMPUTER IBM, OLIVETTI, AMSTRAD E COM

CORSO MS-DOS

**FACILE
DA USARE
PERCHÉ
INTERATTIVO!**

**IN PIÙ...
UN PROGRAMMA
EDITOR**

**L'INTERFACCIA
SU CD-ROM
UNICO DISCO!**



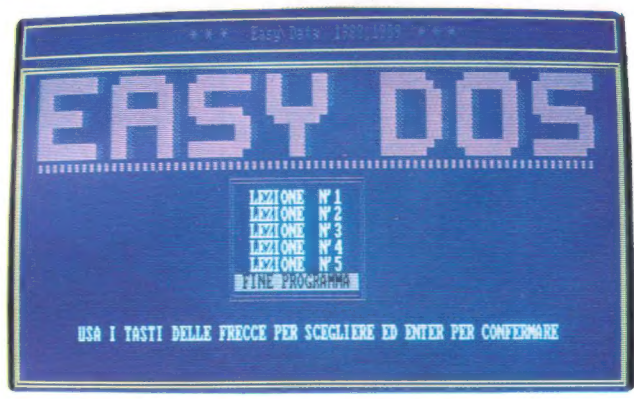
Suppl. n. 26 Pc User

EASY DOS

**CINQUE LEZIONI PER
CONOSCERE L'MS-DOS**

EASY EDITOR

**UN PROGRAMMA PER
CREARE FILE BATCH**

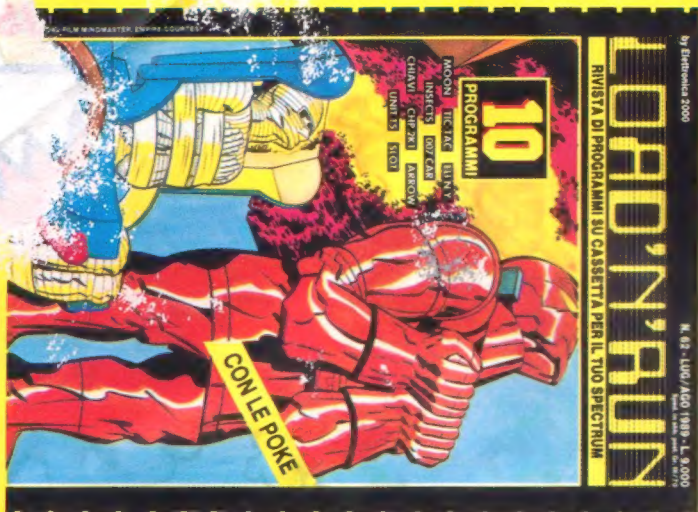


R.

RAMMI
MUM

LOAD 'N' RUN

62



by Edizione 2000

N. 62 - L. 00/A60 (1989) - L. 9.000

L. 00/A60 (1989) - L. 9.000

Per caricare dare Load " " "

SOMMARIO

LATO A:

- MOON
- 007 CAR
- CHP.2K1
- UNIT T5
- CHIAVI

LATO B:

- TIC TAC
- INSECTS
- ARROW
- SLOT
- ELI N.Y.

QUESTA CASSETTA
È DI

NOME _____

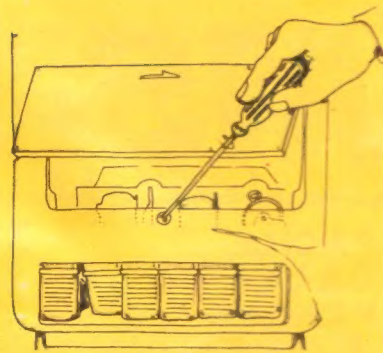
COGNOME _____

VIA _____

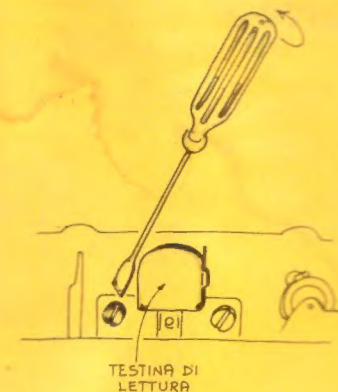
N. _____

CITTA _____

LOAD'N'RUN

LE NOSTRE CASSETTE
SONO PERFETTE

Se la cassetta non funzionasse al primo colpo, prova a regolare (vedi disegno!) la vite della testina di lettura del registratore fino ad ottenere un segnale perfetto nell'altoparlante!

TESTINA DI
LETTURA

- 1) **VOLUME.** Il volume del registratore deve essere sufficientemente alto, in modo da sentire chiaramente dal buzzer del computer il programma in fase di caricamento.
- 2) **TONO.** Se il registratore ha una sola manopola per la regolazione del tono, essa va spostata tutta verso gli alti (high). Se invece è possibile una equalizzazione, bisogna preferire le frequenze medio-alte.
- 3) **CANALI.** La cassetta è registrata in mono, cioè su entrambi i canali. In caso di difficoltà è opportuno provare a caricare un solo canale.
- 4) **AZIMUT.** Per la regolazione dell'azimut, occorre inserire una cassetta nel registratore, premere PLAY e regolare la vite della testina centrale fino ad ottenere dall'altoparlante il massimo segnale.